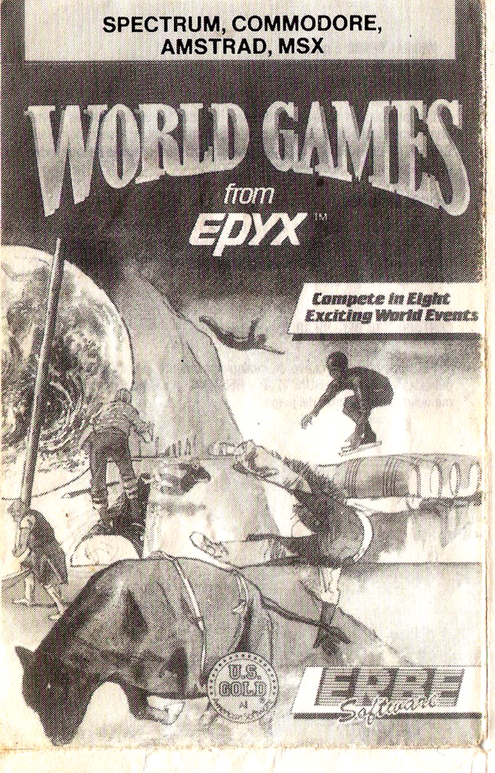


OBJETIVO

WORLD GAMES le desafía a participar en una serie de acontecimientos olímpicos donde se requiere gran destreza y habilidad. Ocho acontecimientos realistas y a todo color los cuales se celebran alrededor del mundo.

RUSIA: Levantamiento de pesos.
ALEMANIA: Salto de barriles.
MEXICO: Lanzamiento desde los acantilados.
FRANCIA: Slalom Sky.
CANADA: Troncos Rodantes.
EE.UU.: Monta de Toros.
ESCOCIA: Lanzamiento de troncos.
JAPON: Lucha (Sumo).

Practique todas las competiciones para agudizar su destreza. Elija una competición y permita que el juego empiece. Tú puedes elegir representar cualquiera de los 18 países participantes en las competiciones. WORLD GAMES tendrá representación de jurados y árbitros en cada acontecimiento, obtendrá puntuaciones y al final darán los trofeos a los vencedores. El ganador obtendrá el oro, la segunda plaza obtendrá la plata y el tercer puesto una medalla de bronce.

Si tú bates el récord del Mundo WORLD GAMES archivará su nombre en un dispositivo especial donde aparecerán la pantalla con los records.

Enchufe su joystick. Las nuevas competiciones de WORLD GAMES están a punto de comenzar.

CARGA

Spectrum: LOAD "" ENTER.
Amstrad: CTRL + ENTER.
Commodore: Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente en el ordenador, y luego PLAY en el reproductor.

MSX: Teclea RUN" CAS"; y pulsa ENTER.
Controles Default (Opcionales-Por Defecto-Seleccionados automáticamente), Teclas Cursor y Espacio. Joystick 1.
Los controles pueden ser seleccionados por el usuario y pueden incluir el Joystick 2.

NOTAS: En el Commodore, las cuatro primeras pruebas están en la Cara 1, y las otras cuatro en la Cara 2. Por tanto, tienes que rebobinar la cassette después de la cuarta prueba, dar la vuelta a la cinta, y volver a pulsar PLAY.

CONTROLES

COMMODORE: Usar el Joystick.
SPECTRUM/AMSTRAD: Se puede usar el Joystick, o las teclas siguientes (o puedes redefinir las teclas si prefieres): Q = Arriba. O = Izquierda. A = Abajo. P = Derecha. ESPACIO = Disparo.

Nota: En Spectrum, en la modalidad de Práctica, tendrás que definir las teclas para el Jugador 2, después de que haya cargado la pantalla de menús.

PARA COMENZAR

Cuando haya cargado el juego, aparecerá la pantalla del menú. Dicha pantalla te da seis opciones de práctica y de competición. Selecciona la opción deseada moviendo el Joystick hacia arriba o abajo y luego pulsa Disparo para confirmar tu selección.

Opción 1: Competir en todos los deportes

Competir en todos los deportes; el ordenador llevará la cuenta de las medallas de cada jugador.
** Escribe tu nombre, y pulsa RETURN.

COMMODORE:

** Elige uno de los países indicados, por medio del Joystick; una vez elegido, pulsar Disparo para confirmar tu selección.
** Repite el nombre y país seleccionado para cada jugador adiccional (hasta ocho). Cuando estén introducidos todos los nombres de jugadores y paises, pulsa RETURN.
** Aparecerá una pantalla de verificación. Si todos los paises y jugadores son correctos, selecciona YES con el Joystick, y pulsa Disparo. Si hay que hacer algún cambio, selecciona No y hazlo. Luego, pulsa Disparo.

AMSTRAD Y SPECTRUM:

** Añade más nombres de jugadores, hasta un máximo de cuatro. Luego, pulsa RETURN.
** Aparecerá una pantalla de verificación. Si todos los nombres son correctos, selecciona YES con el Joystick y pulsa Disparo. Si no, selecciona No, y haz los cambios, antes de pulsar Disparo.
** Aparecerá una pantalla de verificación. Si todos los nombres y países son correctos selecciona YES, con el joystick y presione el PULSADOR o teclee Y. Si tú necesitas hacer cambios, seleccione No o teclee N.

Opción 2: Competir en algunas pruebas

Similar a la opción 1, con la diferencia que tú sólo participas en las pruebas seleccionadas.
— Selecciona los acontecimientos tecleando el número correspondiente, o moviendo tu joysticky presionando el botón de fuego.
— Los acontecimientos seleccionados saldrán dispositivados en color blanco.
— Cuando tú hayas acabado la selección, mueve el cursor hasta la palabra DONE (hecho) y presiona el botón de fuego.

Opción 3: Competir en un solo acontecimiento

Similar a las opciones 1 y 2, pero sólo participa en el acontecimiento que tú seleciones.
— Usa el joystick hasta elegir la prueba, entonces presiona el botón de fuego. O pulsa en el teclado el número de prueba.

Opción 4: Practicar una prueba

— Usa el joystick hasta elegir la prueba, entonces oprime el PULSADOR. O pulsa en el teclado el número de prueba. NOTA: No hay puntuación ni recods durante las prácticas.

COMMODORE

Opción 5: Número de joysticks

Para un jugador, enchufa tu joystick en Port 2 y selecciona 1.
Para dos o más jugadores, enchufa dos y joystick y selecciona 2.
Seleccionar 1 y 2 presiones el PULSADOR o tecleando 1 ó 2.

Opción 6: Ver los Records del Mundo

Dispositiva las más altas puntuaciones de todas las pruebas, con el nombre y el país del jugador que obtuvo el Récord del Mundo.
— Presionar el botón de fuego para volver al menú.

Opción 7: Incluye una guía turística

Dispositiva la localización y descripción de cada uno de los acontecimientos antes de la competición.
Presionar el botón de para seleccionar No si tú no deseas ver la descripción. Selecciona YES si tú quieres leer la descripción antes de cada competición.

LOS JUEGOS



LEVANTAMIENTO DE PESOS

El escenario para esta competición es Rusia, cuna de los mejores levantadores de pesos olímpicos en el mundo. Los soviéticos han legislado el levantamiento de pesos desde 1960, cuando el gigante Leonid Zhabotinsky consiguió levantar 1.262 libras de peso en tres levantamientos. El levantamiento de pesos es más que una prueba de fuerza, es un deporte que requiere estilo y estrategia.
— Para su práctica, selecciona el tipo de levantamiento moviendo el joystick ADELANTE o ATRAS. Presiona el botón de fuego para continuar.
— Para seleccionar el peso, mueve el joystick a IZQUIERDA o DERECHA. Presiona el botón de fuego para continuar.
— Si un levantador no quiere incrementar el peso después de un levantamiento de éxito, los jueces elevarán el peso en 5 kg.
— Presiona el botón de fuego para comenzar el levantamiento.
— Serán permitidos un total de tres intentos por cada jugador para conseguir elevar el peso.

El levantamiento:

El levantamiento se consigue con movimientos sucesivos del joystick arriba y abajo, cada movimiento debe ser realizado en el momento adecuado.
— Para agacharse y agarrar la barra de pesas, mantener el joystick hacia ATRAS.
— Para la iniciación del levantamiento mantén el joystick hacia ADELANTE.
— Cuando las luces de los jueces situados en la plataforma frontal, estén iluminadas en color BLANCO, es el momento para que el peso descienda al suelo.

Movimientos:

Un levantamiento con éxito necesita tantos movimientos extras como sean necesarios, pensando que la coordinación es punto crítico, y tú necesitas descansar «coger aliento» momentáneamente antes de ejecutar cada parte del levantamiento.
— Para asir la barra mantén el joystick hacia ATRAS.
— Para iniciar el levantamiento mantén el joystick hacia ADELANTE.
— Durante el levantamiento mantén el joytick hacia atrás dejando que las pesas descansen sobre tu pecho.
— Para levantar las pesas a la última posición mantén el joystick hacia ADELANTE.
— Para evitar que la barra caiga sobre su cabeza mantén el joystick de nuevo hacia ATRAS.
— Mantén derechas las piernas y para completar el levantamiento derechas las piernas y para completar el levantamiento mantén el josytick hacia ADELANTE una vez más.
— Cuando dos o más jueces situados en la plataforma frontal iluminen sus luces en BLANCO, mantén el joystick hacia atrás para arrojar el peso al suelo.

Puntuación:

El ganador es el jugador que consiga levantar el mayor peso del suelo. Al menos dos jueces deben mostrar sus luces en blanco para considerar que un levantamiento ha tenido éxito. Los jueces votan sigún la precisión y coordinación del levantamiento. Dos votos «vacilantes» de los jueces significa que tu coordinación fue pobre. Tres votos rápidos significa que tu coordinación fue perfecta.

Coordinación: Según se vaya incrementando el peso, la coordinación será más crítica. En el momento de reposar la barra sobre tu tórax es fácil considerar que era un peso bajo, pero es difícil de considerar cuando el peso se aproxima a 200 kg. Después de posar la barra sobre el pecho espera el momento adecuado para recuperar aliento para el esfuerzo final. Demasiado pronto el levantador no está preparado. Demasiado tarde está sin aliento. La clave está en la coordinación. Práctica, práctica, práctica.

Estrategia: La clave de estrategia de un buen levantador de pesos es saber cuándo incrementar el peso y cuándo incrementarlo, esto se consigue conociendo sus limitaciones y las de sus contrincantes. Un repentino incremento del peso en 50 kg. dejará a los demás oponentes fuera de competición. Pero asegúrate de poder hacerlo antes de correr el riesgo.



SALTO DE BARRILES

El salto de barriles te lleva hasta Alemania, donde los patinadores compiten en el salto de barriles en acontecimiento singular. El deporte comenzó hace 300 años en Europa donde deslizarse sobre el hielo era un método común de transporte. Alcanzando los saltadores velocidades de hasta 40 millas por hora corriendo riesgos de lesiones si ellos caían al saltar del método de protección para evitar golpes en el deslizamiento.
— Para elegir el número de barriles a saltar, mover y sostener el joystick a izquierda o derecha. Presionar el botón de FUEGO para continuar.
— Su patinador aparece sobre el hielo dispuesto a comenzar. Presionar el PULSADOR para comenzar.
— Para mover las piernas del patinador mueve el joystick de izquierda a derecha alternativamente.
— Para ir más rápido mantén el movimiento de su joystick en ritmo con las piernas.
— Para saltar presiona el botón de fuego. La bandera verde indica un buen salto.
— Para descender al suelo mantén el joystick hacia ATRAS.
— A cada jugador se le permite tres intentos.

Puntuación: El ganador es el patinador que salte mayor número de barriles en uno de sus intentos con un buen descenso sobre el hielo.

Estrategia: Tomar tanta velocidad como sea posible antes del salto. La distancia del salto depende de la velocidad alcanzada antes del salto. La coordinación es también muy importante. Si tú saltas demasiado pronto, tú no alzanzarás el último barril; pero si saltas demasiado tarde, caerás en el último barril.



SALTO DESDE LOS ACANTILADOS

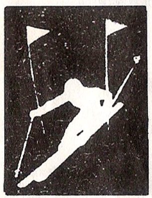
Los acantilados del soleado Acapulco proporcionan el lugar idóneo para este arriesgado deporte. Un alto acantilado denominado La Quebrada, donde valientes saltadores descienden entre peñascos hasta el agua. Los saltadores dan el gran salto en un descenso de aproximadamente 118 pies. El saltador Raúl García se ha zambullido desde La Quebrada aproximadamente 35.000 veces.
— Para seleccionar el punto de salto de su saltador, mantén el joystick hacia ADELANTE o hacia ATRAS. Presiona el botón de FUEGO para preparar la zambullida.
— Una vez seleccionado su saltador aparecerá en el borde de la plataforma. Presiona el botón de FUEGO para iniciar la zambullida.
— Para el arqueo de la espalda durante la caída mantén el joystick hacia ATRAS.
— Antes de introducirse en el agua mantén el joystick hacia ATRAS para mantenerte erguido y completar el salto del cisne.
— Para salir a la superficie de nuevo mover el joytick hacia la IZQUIERDA inmediatamente después de caer en el agua.
— Cada competidor tendrá tres intentos.

Puntuación: Cada saltador será puntuado en función del estilo y el peso de saltador. Ejecutar el salto del cisne suavemente dará la más alta puntuación en el estilo. Las más altas puntuaciones son obtenidas con perfectos saltos del cisne desde el alto risco de «La Quebrada», mientras apenas se perciben las rocas al pie del acantilado.

Viento: La velocidad del viento para cada saltador es indicada por la longi-

tud de la flecha que aparece en la parte superior de la pantalla. Si el viento es muy fuerte, el salto ha de ser más largo con objeto de evitar las rocas.

Estrategia: La profundidad del agua varía según la altura de las olas. Trata de realizar el salto cuando el oleaje alcance la máxima altura. Para conseguir una mejor puntuación trata de realizar el salto para mantenerte tan alejado como pueda de las rocas que hay al pie del acantilado, trata de mantener la espalda arqueada durante toda la caída. También recuerda que debes mantener el joystick IZQUIERDA, DERECHA, ADELANTE o ATRAS en el momento del lanzamiento para añadir velocidad extra en esa dirección.



SLALOM DE SKI

El lugar para celebrar esta competición es Chamonix, Francia, donde el primer acontecimiento Olímpico de Invierno se celebró en 1924. El sky se originó en Noruega hace miles de años. Las primeras competiciones de ski de carreras de obstáculos nórdicas.

Las pruebas de Slalom han sido diseñadas como pruebas de reflejos, agilidad, precisión y control. Por supuesto, la velocidad es vital, pero los esquiadores raramente exceden la velocidad de 25 millas por hora en el slalom.

— Para comenzar a deslizar por las pistas presiona el botón de fuego.

— Para controlar a tu esquiador mover el joystick a IZQUIERDA o DERECHA según la dirección en que desees moverlo.

— Pulsa y mantén el botón de FUEGO cuando tú muevas el joystick para incrementar la velocidad.

— Completar la prueba pasando a través de todas las puertas. Una puerta son dos banderas del mismo color, tú debes pasar el par de banderas.

— Las puertas alternan los colores, así tú puedes ir resquiando entre banderas azules y entonces aparece una puerta en rojo. No pasar por entre una puerta son cinco segundos de penelización.

Puntuación: El ganador es el esquiador que complete la prueba con el mejor tiempo. Será descalificado el esquiador que sufra una caída. Si sufres un choque con las puertas sufrirás penalización dependiendo de que la derribe o no.

Estrategia: Trata de moderar los giros en el descenso, coordinando cada posición, preparándote a pasar la siguiente puerta. Cuando atraviesa una puerta debes empezar a preparar, a coordinar la posición para pasar la siguiente puerta en el descenso de la colina.



TRONCOS RODANTES

La competición de los troncos rodantes nos lleva hasta Canadá, donde los competidores subidos sobre los troncos que están flotando deben pasar de uno a otro. No Canadá entre los leñadores de los bosques aproximadamente en el 1840. Estos leñadores tienen un lema: Nunca levantes la mirada de los pies de tu contrincante.

— Tú puedes competir con otro jugador o con el ordenador.

— Cuando tú presiones el botón de fuego aparecerá en ambos lados de la pantalla un participante cuyo nombre aparecerá presionando con tu joystick el botón de FUEGO. El siguiente jugador hará lo mismo. De esta forma comienza el acontecimiento.

— Para mover las piernas del contrincante mueve el joystick de IZQUIERDA a DERECHA. Permanece en ritmo con el movimiento de troncos hacia adelante o hacia atrás, presiona el botón de FUEGO mientras el tronco esté rodando.

— Cada jugador tiene tres intentos.

Puntuación: El ganador es el participante que consigue permanecer sobre el tronco. Una puntuación extra será concedida basándose en el continuo balance de los dos contrincantes. Un método de balanceo es medido en la parte superior de la pantalla. La puntuación extra se concederá siempre que tu balanceo sea mejor que el de tu oponente. La puntuación dependerá también de la distancia en relación con su oponente. Si tú finalizas demasiado cerca de tu rival recibirás una puntuación inferior.

Balanceo: Establece un ritmo metódico con tus piernas, si tu rival no puede obtener una velocidad adecuada al ritmo de tus piernas caerá. El ordenador contará los metros de balanceo (se mostrará en la parte superior de la pantalla) para ambos jugadores. Cuando un participante no mantenga el ritmo adecuado aparecerá con los brazos extendidos hasta conseguir el balanceo adecuado.

Estrategia: Hacer peder el equilibrio a tu oponente parando el tronco, entonces cambiar el curso del tronco rápidamente hacia atrás. Finalmente esto hará que tu oponente cambie la dirección rápidamente y causará su caída.



BULL RIDING

Monta de toros es el más peligroso acontecimiento, un deporte que nació hace 100 años en América, cuando los cowboys se desafiaban unos a otros montar a pelo sobre un toro por entretenimiento. El cowboy monta a pelo sobre un toro de más de dos mil libras de peso, y sostiene una cuerda para evitar ser derribado. Cuando un jinete es derribado al suelo en un acontecimiento verídico, los clowns se encargan de distraer al toro para que el cowboy pueda escapar.

— Para elegir el toro que desee montar mover el joystick hacia ADELANTE o ATRAS. Del más fácil al más difícil de montar los toros se llaman Ferdinand, Elmer, Bob, Tornado y Earthquake.

— Presionar el botón de fuego para comenzar la prueba.

— Para responder a los movimientos del toro mover el joystick como sigue:

DOBLA: Si el toro dobla las patas, mover el joystick a DERECHA o IZQUIERDA.

VUELTA: Mantén el joystick hacia atrás si el toro da vueltas.

PARADA: Mover el joystick a IZQUIERDA o DERECHA en dirección contraria a la que el toro se mueva. (Si el toro cabecea hacia la ziquierda mover hacia la DERECHA).

Puntuación: La puntuación está basada en el estilo de la monta y en el tiempo. Cada tiempo de monta es de ocho segundos. Montando el toro más bravo la puntuación es mayor. Para la mayor puntuación monta Earthquake... si eres capaz.

Estrategia: Trata de anticiparte a los movimientos del toro correctamente. Dar una rápida respuesta a cada movimiento del toro es la clave para finalizar la monta. El modo práctico permite que otro jugador controle las acciones del otro. Usa este sistema para desarrollar una rápida estrategia a todos los movimientos que el animal pueda hacer.

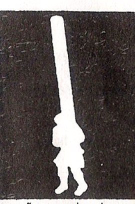
Controlando el toro en modo práctico.

ADELANTE: Vuelta de 360 grados. El toro realiza un círculo.

ADELANTE PRESIONANDO EL BOTON: Giro de 540 grados. El toro realizará un círculo y medio.

POSICION CENTRAL: Manteniendo el joystick en el centro, el toro se doblará de patas.

ATRAS: El toro parará de golpe. Garantizará la caida del hombre más diestro.



LANZAMIENTO DE TRONCOS

Las altas colinas de brezo situadas en Escocia son el lugar de nacimiento de este antiguo deporte. En este famoso acontecimiento, los atletas elevaban y arrojaban troncos de tamaño aproximado a un poste telefónico. Los troncos varían de tamaño, pero una vez se pase una prueba nunca podrás usar un tamaño inferior. Uno de los grandes logros de este deporte fue lanzar un tronco a 19 pies de distancia de más de 120 libras de peso.

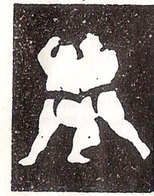
— Para correr con el tronco mover el joystick de IZQUIERDA a DERECHA siguiendo el ritmo de los pies del atleta. Para ganar velocidades ir incrementando el ritmo de forma pausada.

— Para plantrar el pie y arrojar el tronco, presionar y sostener el pulsador de FUEGO al mismo tiempo. Para ganar velocidad incrementar el ritmo progresivamente.

— Sostener el pulsador de FUEGO de nuevo hasta completar el lanzamiento. Si lo lanzas demasiado pronto o demasiado tarde, el tronco no llevará la trayectoria adecuada.

Puntuación: El tronco debe llevar la trayectoria adecuada. El jugador que consiga que su tronco realice un mayor recorrido ganará la prueba.

Estrategia: El secreto para conseguir un mayor recorrido es alcanzar la máxima velocidad posible ahorrando la mayor cantidad de energía para el lanzamiento. El jugador que alcance la mayor velocidad será normalmente el ganador. Ten cuidado de no correr más de lo necesario, los troncos son demasiado pesados y debes ahorrar energía para el lanzamiento.

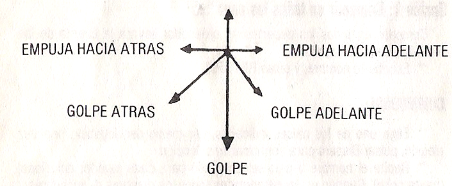


LUCHA LIBRE

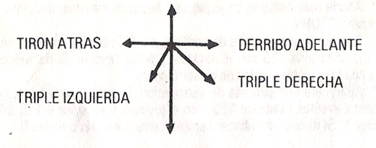
Lucha Libre (Sumo) es un antiquísimo deporte con muchas tradiciones. Dos inmensos luchadores agarrados en un ring cuya superficie es de barro, tratan de arrojarse al fango el uno al otro o de lanzar al contrario fuera del ring. Hay una parte de ceremonia en la cual los luchadores saltan al terreno para purificar el ring. Estos luchadores comienzan el entrenamiento a la edad de 12 años y pesan 160 libras aproximadamente y los luchadores profesionales tienen un peso aproximado de 400 libras.

— Presionar el pulsador de FUEGO para comenzar el acontecimiento.

— Controla tu luchador moviendo el joystick repetidamente como se indica seguidamente:



— Presionar y mantener el pulsador de FUEGO para sujetar a su oponente por el cinturón. Conseguir los movimientos indicados arriba moviendo insistentemente el joystick en las direcciones indicadas, mientras presionas el pulsador de FUEGO.



— Los ordenadores mantienen la resistencia de cada luchador.

— Apretar el pulsador de FUEGO para sostener a tu contrincante por el cinturón.

— El primer luchador que caiga al suelo o toque el ring con alguna parte de su cuerpo excepto con los dos pies perderá la prueba.

Puntuación: La puntuación está basada en el tiempo de reacción de los luchadores. El luchador que consiga inmovilizar más tiempo al adversario conseguirá más puntos. Si consigues derribar a tu oponente al suelo conseguirás puntos suficientes para ganar la prueba.

Estrategia: La coordinación es muy importante para tener éxito en el deporte del Sumo. Tú aprenderás a coordinar los movimientos con la práctica. Asegúrate de presionar el pulsador de FUEGO cuando ejecutes un movimiento. Mantén la idea de que Utchari es una buena estrategia de movimientos. Trata de usarla.

PUNTUACION DE WORLD GAMES

CEREMONIA DE PUNTUACION

Después de cada acontecimiento, los países y puntuaciones de todos los competidores aparecerán listados en orden de ganadores. El nombre del ganador del Oro aparece en la parte superior de la pantalla junto con su país de origen.

CEREMONIA DE CIERRE

Si todos los jugadores compiten en todas las pruebas, el Gran Campeón será seleccionado por puntos de la siguiente forma:

MEDALLA DE ORO: 5 puntos.
MEDALLA DE PLATA: 3 puntos.
MEDALLA DE BRONCE: 1 punto.

Los puntos son totalizados después de que todas las pruebas hayan sido completadas y el jugador que más puntos consiga será nombrado CAMPEON DE HONOR. La Ceremonia se celebrará después de que todas las pruebas hayan sido celebradas.

RECORDS DEL MUNDO

Si se consigue récord en alguna prueba. WORLD GAMES archivará su nombre y el récord. Los records se dispositivarán en la Pantalla de Records. Si algún récord consigue ser superado se borrará y el siguiente récord ocupará ese lugar.

CONTINUACION DEL JUEGO (Commodore)

Para comenzar de nuevo en cualquier momento, presionar y mantener pulsadas las teclas de RUN/STOP y RESTORE al mismo tiempo. El programa volverá al comienzo del juego.